

A DIVERSIDADE DE MÍDIAS NA PRODUÇÃO DE CURSOS A DISTÂNCIA

Vitória - ES – Maio 2011

Dayane Assis de Freitas - SENAI-ES - dfreitas@findes.org.br

Fernanda Pagani Tessinari - SENAI-ES - ftessinari@findes.org.br

Setor Educacional (5)

Educação Continuada em Geral

Classificação das Áreas de Pesquisa em EAD (D)

Teorias e Modelos

Nível Meso (I)

Inovação e Mudança

Nível Micro (M)

Design Instrucional

Natureza do Trabalho (C)

Modelos de Planejamento

Classe (2)

Experiência Inovadora

Resumo

O presente artigo relata a experiência do Núcleo de Educação a Distância do SESI SENAI e IEL Espírito Santo no desenvolvimento de cursos a distância utilizando uma variedade de recursos audiovisuais. Acreditamos que o uso de mídias diversas pode interferir positivamente na aprendizagem dos alunos, visto que pesquisas realizadas ao término dos cursos oferecidos pelo Núcleo demonstram que os alunos aprendem muito mais por meio de recursos audiovisuais do que apenas por textos.

Palavras-chave: educação a distância; aprendizagem; recursos audiovisuais.

1 – Introdução

A relação entre educação a distância e mídias é intrínseca. Segundo Lévy ^[1], a relação contemporânea com o saber se modificou, pois cada vez mais tecnologia e informação estão ligados. A variedade de recursos midiáticos disponíveis para a educação a distância tem se expandido, e seu uso é diferente do da educação presencial. Nesta, os recursos são apenas apoio ao professor. Na educação a distância a escolha da mídia vai além de apoiar o conteúdo, é fundamental na estruturação do curso e na aprendizagem do aluno.

Além disso, a relação entre emissor, mensagem e receptor se alterou, conforme nota Roesler ^[2]

o trio básico emissão-mensagem-recepção tem seu esquema clássico alterado para a modalidade interativa de comunicação. Através da hibridação fonte-receptor, o ato comunicativo se processa pela interlocução e construção coletiva.

Nesse sentido, Roesler diz que a relação entre comunicação e educação, analisada sob a ótica da cibercultura, privilegia a troca, a co-autoria, a interlocução entre indivíduos e a interatividade. Essa relação entre pessoas é estabelecida também pela intensidade e velocidade da informação na rede que permitem a constante atualização do hipertexto. As ações dos estudantes se constituem em “navegar, manipular e disponibilizar informações diversas em espaços virtuais, através de ações individuais ou coletivas, o que constitui diversificados interrelacionamentos a distância”.

(...) Tendo como base a interpretação balizada pelo conceito de dialogicidade, um curso a distância seria ancorado na produção e oferta de materiais didáticos concebidos e organizados para provocar a geração de sentidos, além de proporcionar oportunidades para o exercício interpretativo e imaginativo, ao permitir que professores e estudantes não se guiem mais pelos tradicionais papéis de transmissores e receptores de informação, mas compartilhem processos de produção de sentidos. (SARTORI, ROESLER, 2005, p. 63, apud ROESLER, 2007).

Por meio das simulações, dos grandes bancos de dados de imagens e das conferências eletrônicas, conforme salienta Lévy, a capacidade imaginativa

se prolonga, se afastando da abstração teórica. A memória humana ganha assim um aliado na fixação de informações.

Ou seja, essa mudança é favorável ao cenário das mídias. Possibilita criar recursos interativos que propiciarão a aprendizagem ao aluno de forma participativa e não passiva. Segundo Palloff e Pratt ^[3] vários são os tipos de mídias que podem ser utilizados na educação a distância, como som, imagem, vídeo, texto e/ou hipertextos, abarcando diferentes estilos de aprendizagem. Levy (2001) apud Palácio e Santos ^[4], diz que “o hipertexto ou a multimídia interativa adequam-se particularmente aos usos educativos’, sendo, portanto, instrumentos importantes para a concepção de um projeto pedagógico”.

A produção desses recursos, bem como a sua utilização, são muito importantes e estão diretamente ligadas à aprendizagem dos alunos, pois ampliam os horizontes e permitem experimentar novas formas de aprender. A escolha da mídia depende de vários fatores e sua produção exige conhecimentos específicos e um planejamento rigoroso. Segundo Burlamaqui ^[5].

Um dos aspectos mais complicados no processo de concepção de um modelo de utilização de mídias é justamente a decisão a respeito de que mídias comporão esse modelo, o que dependerá de inúmeras variáveis, como por exemplo, o público-alvo. Esse público pode ou não ter acesso à Internet ou, então, acesso a computador com internet banda-larga, útil para a transmissão de áudio e imagens pesadas e assim por diante.

O autor completa ainda que a sociedade científica já está reconhecendo que a educação a distância possui formas distintas de promover a aprendizagem por meio de ferramentas e processos comunicativos que estimulam os alunos. “A utilização desses diferenciados meios de comunicação pode enriquecer o processo educacional, permitindo [...] maior flexibilidade, criatividade, além da construção de amplas redes colaborativas de aprendizagem.

Neste artigo apresentaremos alguns projetos do Núcleo Integrado de Educação a Distância Sesi Senai e IEL do Espírito Santo que utilizam recursos midiáticos variados e muito pouco utilizados na construção de cursos nessa modalidade.

Acreditamos que é possível fazer uso de técnicas de animação e até mesmo de cinema e fotografia visando a contribuir para a aprendizagem dos alunos a distância. Por isso, nossa intenção neste artigo é contribuir para ampliar a visão dos horizontes na produção de cursos a distância, que podem e devem fazer uso de recursos audiovisuais variados para a construção do conhecimento.

2 - As mídias como facilitadoras da aprendizagem

No Núcleo Integrado de Educação a Distância Sesi Senai e IEL, a equipe de produção participa de todas as fases de planejamento dos cursos, principalmente da definição de possíveis metáforas, histórias e personagens juntamente com a equipe pedagógica. Seguindo esse planejamento, a produção envolve a criação de desenhos, animações e demais recursos que serão utilizados por alunos de diferentes faixas etárias e estilos. Essa dinâmica funciona tanto para o ambiente virtual de aprendizagem, quanto para os materiais impressos e audiovisuais produzidos pela equipe para cursos de iniciação ou capacitação profissional. Alguns dos recursos mais utilizados são vídeos, áudios, atividades interativas, imagens em flash, entre outros, tudo para tornar a aprendizagem atraente e estimulante para a aquisição de novos saberes. Trata-se de um trabalho em equipe, por isso a afinidade é essencial para que a criação e a execução dos trabalhos sejam feitas com sucesso.

As etapas de produção até o lançamento de um curso são as seguintes: há uma reunião inicial em que são apresentados o conteúdo e as ideias para transmiti-lo; toda a parte de desenho instrucional é feita e isso é aplicado no projeto gráfico. Após isso, o projeto gráfico inicial é avaliado pela equipe e, se aprovado, começa a produção das mídias (ilustrações, animações e gravações, dependendo do curso). Quando concluída, a mídia passa por avaliação, revisão e finalização. Somente depois de todo esse processo, o material é publicado.

Nos cursos desenvolvidos pelo Núcleo são planejadas diversas mídias para compor um curso. Cada uma delas requer um planejamento diferenciado. Segundo Kenski a gestão das mídias na EAD envolve principalmente o tratamento do conteúdo.

No caso dos cursos desenvolvidos pelo Núcleo, recursos audiovisuais são amplamente explorados a fim de envolver o aluno no contexto educacional. Um exemplo é o curso de Comunicação Efetiva. A figura mostra a tela inicial de um dos episódios da história que será “contada” ao longo do curso, que possui carga horária de 12 horas.



Figura 1. Episódio 1 – O caso Maximilliam

O curso é baseado na história fictícia de um detetive, chamado Mike Ligeiro, que vai contar para o aluno como ele conseguiu resolver um sequestro, em que teve dificuldades de comunicação a vencer com o bandido. Nessa história, o aluno é um aprendiz de detetive, que vai “viajar” com Mike para anos atrás, quando ele salvou o cãozinho Maximilliam das garras de um maldoso sequestrador.



Figura 2. Mike Ligeiro – personagem feito em massinha

A história foi dividida em episódios relacionados a cada etapa do conteúdo estudado. O curso foi produzido por meio da técnica de animação *stop motion*, e os personagens feitos com massinhas de modelar. Essa técnica de animação utiliza fotografias que simulam os movimentos dos personagens e dos ambientes quadro a quadro. Alguns filmes que foram realizados por meio dessa técnica foram *A Fuga das galinhas* (2000, EUA, Peter Lord e Nick Park) e o *Estranho Mundo de Jack* (1993, EUA, Henry Selick) fizeram muito sucesso entre o público. O stop motion é utilizado na publicidade e nos filmes de animação, principalmente, cativando os espectadores por ser lúdico e envolver muita criatividade.

A escolha da técnica de stop motion como recurso audiovisual se deu por conta do perfil do público-alvo do curso, que são jovens maiores de 14 anos e que se identificam com esse tipo de mídia. A história também propõe que ele aprenda com a experiência de um detetive mais velho.

Outro exemplo é o curso Redação Administrativa. O recurso principal é uma fotonovela animada. Este é um recurso muito interessante, pois conta uma história, que envolve o aluno por meio de textos e imagens. Há uma sequência de fotos que indicam uma ação narrada pelas palavras, conforme as imagens a seguir.

A proposta do curso, com carga horária de 10 horas, é fazer com que o aluno aprenda a escrever vários tipos de documentos para o uso profissional, por meio de histórias práticas. Cada tema é abordado por uma fotonovela interativa, que relata uma situação de trabalho que envolve a redação de algum documento administrativo.

Na figura a seguir pode-se observar um dos 10 capítulos da telenovela cujo tema é relatórios.



Figura 3. Cena da fotonovela “Depois daquela festa”– Curso Redação Administrativa

Outro curso que utilizou recursos audiovisuais variados foi o de Atendimento ao Cliente e Postura Profissional, também com carga horária de 10 horas. Vídeos animados com o resumo dos principais pontos a serem estudados na apostila foram disponibilizados no ambiente virtual. Com linguagem próxima ao cotidiano dos profissionais, os vídeos têm o propósito de chamar a atenção para os temas que serão estudados no material em formato PDF, que também pode ser impresso.



Figura 4. Cena de um dos vídeos animados do curso Atendimento ao cliente e postura profissional

Esse material com o conteúdo foi visualmente construído a partir do conceito de minimalismo, ou seja, poucas imagens dão o tom do que será abordado em cada material. Esse conceito é muito utilizado na área gráfica e propõe que o mínimo de imagens proporcione o conhecimento sobre determinado objeto.



Figura 5. Capas do material didático em PDF com formato minimalista

Estes exemplos que acabamos de apresentar ilustram apenas algumas das possibilidades audiovisuais na construção de cursos a distância. Obviamente, não se esgotam por aqui, ainda há muito o que desbravar, mas sabemos que é possível criar cada vez mais conteúdos visualmente atrativos e

3 - Considerações finais

Pode-se perceber que são várias as possibilidades de uso das mídias na educação a distância. A utilização desses diferenciados recursos multimídias enriquece o processo educacional, amplia horizontes e permite experimentar novas formas de aprender.

Cada mídia possui características específicas e é preciso planejar seu uso levando em consideração o público ao qual o recurso se destina e os objetivos a serem atingidos. A interatividade é um dos elementos fundamentais para o processo de criação de um recurso audiovisual, a fim de permitir a construção do saber de forma mais dinâmica. Além disso, as mídias devem estimular a participação e o envolvimento dos educandos.

Por fim, concluímos atentando para as inúmeras possibilidades que a EAD, com o auxílio de tecnologias, possibilita para os processos pedagógicos, que devem estimular a curiosidade, a criatividade, a autonomia e o pensamento crítico dos alunos.

4 - Referências

[1] LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo, Editora 34, 1999.

[2] ROESLER, Jucimara. **Comunicação, socialidade e educação on-line**. In: 13º Congresso Internacional de Educação a Distância, 2007, Curitiba. Trabalhos científicos. Curitiba: Abed, 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/552007104412PM.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2011.

[3] PALLOFF, Rena M.; PRATT, Keith. **O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

[4] PALÁCIO, Patrícia Passos Gonçalves. SANTOS, Luciana Aparecida. **Abordagens pedagógicas presentes no design educacional de cursos a distância**.

[5] BURLAMAQUI, Marco Guilherme Bravo. **A análise da utilização de mídias na educação a distância: implicações para o processo de ensino-aprendizagem**. Disponível em: http://aveb.univap.br/opencms/opencms/sites/ve2007neo/pt-BR/imagens/27-06-07/Escola/trabalho_61_marcoguilherme_anais.pdf. Acesso em: 30 abr. 2011.